

Analisis Kemampuan Komunikasi Verbal Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Permainan Monopoli

Mauliza Ashari¹ M. Jaya Adi Putra² Eva Astuti Mulyani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: mauliza.ashari4291@student.unri.ac.id¹, jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id², eva.astuti@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Media permainan monopoli merupakan media yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, kemudian juga membuat siswa aktif, semangat dan antusias dalam belajar, karena dalam permainan monopoli, siswalah yang lebih aktif untuk berkomunikasi selama belajar. Dengan begitu media permainan monopoli layak digunakan dalam proses pembelajaran dalam membentuk pengetahuan dan melatih siswa berkomunikasi secara lisan dalam belajar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di SDN 123 Pekanbaru pada kelas 5 dan 6. Jumlah data penelitian ini ada 12 siswa yang dibagi menjadi 3 kelompok tema Hidrosfer, Bumi dan Tata Surya. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi hasil rekaman suara dan video siswa yang bermain media permainan monopoli, diobservasi hasil percakapan dan wawancara dari dokumentasi, kemudian dianalisis untuk menemukan hasil. Pengolahan data berupa teks deskripsi mengenai kemampuan komunikasi verbal selama siswa belajar menggunakan media permainan monopoli. Berdasarkan dari hasil data yang didapatkan temuan penelitian kemampuan komunikasi verbal siswa yang ditinjau berdasarkan percakapan konsep ilmu dalam durasi waktu per 5 menit dan indikator komunikasi verbal. Dari hasil percakapan konsep ilmu dalam durasi waktu per 5 menit didapatkan dari kelompok tema Hidrosfer yang antusias dalam menyampaikan dan menghubungkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya dalam diskusi permainan monopoli. Kemudian dari indikator komunikasi verbal yang didapatkan *Credibility* (citra diri) dan *Antusiasity* (antusias) merupakan indikator yang mendapatkan kategori sangat baik selama proses belajar, hal itu karena siswa memahami materi pada tema di monopoli sehingga siswa tersebut memiliki keberanian dan antusias yang tinggi dalam belajar menggunakan media permainan monopoli untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya setelah memperoleh materi pembelajaran. Dengan demikian, media permainan monopoli dapat memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi secara verbal dalam mengungkapkan atau menyampaikan ide, pendapat, perasaan dan lainnya, kemudian juga dapat meningkatkan antusias, kemampuan berfikir dan berkomunikasi, dan meningkatkan rasa sosial siswa. Dengan kata lain media permainan monopoli dapat menciptakan komunikasi, sehingga dapat menghubungkan dan mengkontruksi pengetahuan dan pengalaman bagi siswa.

Kata Kunci: Komunikasi Verbal, Monopoli



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan aktivitas yang sangat penting bagi manusia sebagai makhluk sosial dalam berinteraksi dan bersosialisasi untuk menunjang kehidupannya. Alfiyansyah et al., (2021) menyebutkan bahwa komunikasi dapat membuat manusia memberi dan menerima sebuah pesan, informasi, pendapat, ide, hiburan dan lainnya sehingga manusia dapat mengembangkan dirinya. Komunikasi yang sering digunakan oleh manusia adalah komunikasi verbal dan komunikasi non verbal, kemudian komunikasi verbal merupakan komunikasi yang paling sering digunakan untuk berinteraksi antar manusia. Menurut Anggraini (2022), komunikasi verbal merupakan komunikasi yang memakai kata untuk

menyampaikan informasi dan bertukar perasaan. Komunikasi verbal yang dominan digunakan manusia adalah komunikasi lisan yang mengandalkan suara untuk sarannya, seperti bercerita, diskusi, bermain, dan komunikasi lainnya. Jadi, komunikasi verbal merupakan komunikasi yang menggunakan kata sehingga menimbulkan suara, yang dapat membantu manusia menyampaikan informasi dalam berinteraksi di kehidupan sehari-hari.

Menurut Pebrian et al., (2019) siswa di Sekolah Dasar merupakan anak yang memiliki usia 8-12 tahun, pada masa tersebut anak sudah memahami komunikasi verbal, karena pada sisi perkembangan berfikir, anak di usia tersebut sudah berfikir lebih logis. Di dalam proses pembelajaran, ada terjadi interaksi komunikasi antara guru dan siswa. Dengan adanya interaksi komunikasi tersebut, dapat mengembangkan kemampuan komunikasi dan pola pikir siswa dalam mencari sumber informasi dan ilmu pengetahuan untuk disampaikan. Kegiatan yang dilakukan seperti, siswa mampu melakukan diskusi dikelas, menjawab pertanyaan guru dan mempresentasikan materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran supaya informasi materi tersampaikan kepada siswa dengan baik, maka diperlukan sarana penyalur pesan dalam komunikasi guru yaitu media pembelajaran. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media permainan monopoli. Menurut Andriyani et al., (2020) media permainan monopoli dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa, sehingga layak dijadikan media belajar yang menarik bagi siswa. Dengan begitu media permainan monopoli diharapkan dapat membuat siswa berlatih untuk berkomunikasi dengan aktif. Dalam proses pembelajaran menggunakan media monopoli, peneliti mencari hasil komunikasi yang terjadi dilihat dari waktu yang digunakan siswa selama bermain dan indikator komunikasi verbal sebagai ukuran kemampuan komunikasi siswa. Adapun indikator komunikasi verbal yang efektif menurut Markarma, (2014) seperti: *credibility* (citra diri), *capability* (kemampuan), *clarity* (kejelasan), *sympathy* (simpati), dan *enthusiasity* (antusias).

Media alternatif yang peneliti pilih adalah media monopoli, karena media monopoli merupakan media yang dipakai sebagai alat permainan bagi siswa. Menurut Andriyani et al., (2020); Sihotang, (2022) media permainan monopoli merupakan media permainan yang membuat siswa aktif, antusias, dan tidak bosan dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan minat belajar bagi siswa. Hal itu menunjukkan bahwa media permainan monopoli dapat disukai dan menyenangkan, sehingga dapat membuat siswa semangat dalam proses pembelajaran. Kemudian, dengan media monopoli yang merupakan sebuah permainan dapat membuat siswa senang, hal itu menunjukkan bahwa media tersebut sesuai dengan karakteristik siswa disekolah dasar (Ain et al., 2021). Selain itu, media monopoli merupakan media yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar, yang mulanya guru menyampaikan materi, dengan menggunakan monopoli siswa aktif di dalam kelompoknya untuk saling berkomunikasi menyampaikan materi yang dipelajarinya. Dengan begitu media permainan monopoli layak digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam membentuk pengetahuan dan melatih siswa berkomunikasi.

Kemudian dari penelitian sebelumnya telah banyak yang membahas mengenai penerapan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan layak diterapkan dalam pembelajaran. Pertama, hasil penelitian dari Amalia (2020) mengenai pengaruh monopoli terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, hasil analisis menunjukkan motivasi belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 86% (kategori sangat tinggi) dan hasil analisis belajar siswa diperoleh t hitung 10,12 dan t tabel 1,74 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Selanjutnya penelitian dari Ayun & Prasetya (2020) mengenai pengembangan media monopoli untuk melatih kemampuan komunikasi, kerja sama dan hasil belajar siswa, hasil analisis media tersebut menunjukkan bahwa media

monopoli layak diterapkan dalam pembelajaran, dan hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan monopoli dapat meningkatkan kemampuan komunikasi 52%, bekerjasama 63%, dan dapat mempengaruhi kenaikan hasil belajar dengan ketuntasan klasikal 91,67%. Dari hasil penelitian diatas, menunjukkan bahwa media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, kemampuan komunikasi, bekerjasama siswa, dengan begitu media permainan monopoli layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik dengan hasil komunikasi siswa yang terjadi selama proses pembelajaran menggunakan media permainan monopoli. Sehingga dengan penggunaan media permainan monopoli tersebut dapat menghasilkan pembelajaran yang maksimal, seperti meningkatkan motivasi dan hasil belajar, kemampuan komunikasi, dan media tersebut layak digunakan. Dari penjelasan diatas, peneliti ingin melihat kembali dalam proses pembelajaran tersebut bagaimana media permainan monopoli tersebut layak digunakan dan dapat memberikan hasil yang maksimal dari sisi komunikasi verbal lisan yang terjadi, indikator komunikasi verbal apa saja yang terjadi dalam permainan monopoli tersebut. Oleh karena itu peneliti mengambil penelitian dengan judul "Analisis Kemampuan Komunikasi Verbal Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Permainan Monopoli". Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan komunikasi verbal siswa sekolah dasar menggunakan media permainan monopoli".

METODE PENELITIAN

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2019) penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen), yang mana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan/triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian deskriptif menurut Ramadhan (2021) adalah suatu penelitian dengan metode untuk menggambarkan suatu hasil penelitian, yang mana tujuannya untuk memberikan deskripsi, penjelasan, dan juga validasi mengenai fenomena yang tengah diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengenai hasil analisis tentang kemampuan komunikasi verbal siswa sekolah dasar pada media permainan monopoli. Pada penelitian deskriptif kualitatif ini, hasil penelitian disajikan dalam bentuk narasi yang memberikan gambaran objek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 123 Pekanbaru, pada tanggal 4 Maret 2023 sampai dengan 20 Juni 2023, semester genap 2022/2023.

Data dalam penelitian ini merupakan teks deskripsi tentang analisis komunikasi verbal pada siswa Sekolah Dasar Negeri 123 Pekanbaru, menggunakan bantuan media permainan monopoli yang diperoleh dari hasil pengamatan video dan wawancara. Sumber data dari penelitian ini adalah semua hal yang dapat memberikan semua informasi mengenai data yang ada. Pada penelitian ini terdapat dua sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer ini berasal dari siswa yang belajar menggunakan media permainan monopoli yaitu tiga kelompok media monopoli yang terdiri dari 4 siswa berasal dari kelas, V, dan VI. Data sekunder di penelitian ini berupa dokumentasi rekaman video dan suara, dan juga foto, serta arsip yang dapat digunakan sebagai penguat data yang telah didapatkan oleh peneliti.

Menurut Sugiyono, (2019) teknik pengumpulan data adalah suatu langkah yang paling utama untuk sebuah penelitian, karena tujuan pokok dari penelitian adalah memperoleh data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang digunakan oleh peneliti yaitu: dokumentasi, observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

Pertama, Dokumentasi yang menurut Abdussamad, (2021) Dokumentasi digunakan untuk melihat hasil data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang bersumber dari dokumen dan rekaman, sehingga dari dokumentasi peneliti bisa mengumpulkan datanya. Adapun teknik dokumentasi pada penelitian ini yaitu dari hasil rekaman suara, video, dan foto kegiatan siswa selama menggunakan media permainan monopoli yang kemudian dianalisis oleh peneliti. Kedua, Observasi menurut Siyoto & Sodik (2015) adalah teknik pengumpulan data dengan mengamati secara langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan dan pengecap. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dari hasil rekaman dan video siswa selama menggunakan media monopoli. Dalam penelitian, observasinya partisipatif yaitu peneliti tidak terlibat dalam kegiatan belajar monopoli, karena siswa yang aktif dalam belajar dan peneliti mengawasi proses belajar siswa yang menggunakan media permainan monopoli. Ketiga, wawancara yaitu sebuah teknik pengumpulan data dengan melakukan tatap muka secara langsung atau melakukan tanya jawab, antara peneliti dengan narasumber. Wawancara ini dilakukan terhadap siswa dan wali kelas dari siswa yang belajar menggunakan media permainan monopoli. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tak berstruktur, yaitu peneliti mencari informasi dengan mendengarkan yang disampaikan siswa dan guru, dan pertanyaan selanjutnya diajukan untuk menemukan tujuan atau jawaban yang diinginkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi dalam bentuk rekaman suara dan video siswa selama belajar menggunakan media permainan monopoli, dan melalui wawancara untuk mendukung data peneliti. Adapun data yang telah diperoleh dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Data Hasil Analisis Kemampuan Komunikasi Verbal Siswa Berdasarkan Rekaman Suara dan Video Selama Belajar Menggunakan Media Permainan Monopoli

1. Data analisis kemampuan komunikasi verbal siswa berdasarkan hasil rekaman suara dan video percakapan konsep ilmu dalam durasi per 5 menit. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dari rekaman suara dan video siswa belajar menggunakan media permainan monopoli selama 25 menit. Tiga kelompok yang belajar, kelompok Hidrosfer merupakan kelompok yang aktif berkomunikasi untuk berdiskusi selama bermain dan kelompok yang terendah atau kurang aktif adalah dari kelompok Bumiku. Hasil perolehan yang tinggi adalah kelompok dari tema Hidrosfer, perolehan hasil didapatkan dari hasil percakapan yang banyak terjadi, yaitu siswa yang memiliki citra diri yang tinggi dalam belajar sehingga aktif mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya seperti menyampaikan ilmu pengetahuan baru atau menyampaikan ilmu diluar pembahasan pertanyaan di kartu soal dan siswa yang antusias dalam menjawab pertanyaan dalam durasi per durasi 5 menit, terutama di awal permainan. Kemudian kelompok tema Hidrosfer juga memiliki waktu yang lama dibandingkan dengan kelompok tema Bumiku dan Tata Surya untuk belajar menggunakan media permainan monopoli yaitu 25 menit.
2. Data analisis kemampuan komunikasi verbal siswa hasil rekaman suara dan video berdasarkan indikator komunikasi verbal. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, komunikasi yang terjadi selama siswa belajar menggunakan media permainan monopoli memenuhi beberapa indikator dalam komunikasi verbal. Perolehan nilai rata-rata indikator didapatkan dari tiga tema kelompok yaitu Hidrosfer, Bumiku, dan Tata Surya. Perolehan nilai indikator komunikasi verbal paling tinggi terdapat pada indikator *Antusiasity* (antusiasme), dari kelompok tema Hidrosfer. Tingginya nilai indikator

Antusiasity (antusiasme) didapatkan dari kemampuan komunikasi siswa dalam menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya, seperti dapat merespon atau menjawab pertanyaan yang diajukan temannya, mampu dan semangat dalam menjawab pertanyaan yang diajukan padahal pertanyaannya diluar dari pembahasan soal di kartu media monopoli, kemudian para siswa juga melakukan diskusi membahas pertanyannya. Selain itu, keantusiasan lainnya juga didapatkan dari siswa yang semangat bermain untuk mengumpulkan nilai dari menjawab pertanyaan di kartu soal.

Data Hasil Wawancara Siswa dan Guru Berdasarkan Rekaman Suara dan Video Selama Belajar Menggunakan Media Permainan Monopoli

Kegiatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi berupa data pendukung atau tambahan dari subjek penelitian tentang kemampuan komunikasi yang dimiliki siswa berdasarkan indikator komunikasi verbal. Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa yang dipilih berdasarkan hasil percakapan yang terjadi selama siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media monopoli tersebut. Kemudian, wawancara kepada guru yang mengajarkan para siswa tersebut. Berikut pemaparan wawancara kepada para siswa dan guru berdasarkan indikator komunikasi verbal:

Pertama pada indikator *Credibility* (citra diri), pertanyaan yang diajukan terkait dengan bentuk citra diri seperti kepercayaan diri yang dimiliki oleh siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan monopoli, dengan kategori siswa tersebut mampu memberikan pertanyaan diluar materi di kartu soal atau materi pembahasan. Dalam pertanyaan yang diajukan peneliti terkait tentang bagaimana siswa dapat mengajukan pertanyaan diluar dari pembahasan soal yang di kartu atau pertanyaannya berisi ilmu pengetahuan umum atau baru yang pernah dipelajari dan tidak dibahas di kartu soal, kemudian disampaikan kepada temannya dan darimana siswa mendapatkan sumber informasi atau jawaban. Siswa berinisial Ni yang menanyakan tentang perubahan wujud benda, sedangkan pembahasan soal tidak ada hubungannya dengan perubahan wujud benda, peneliti menanyakan alasan siswa tersebut mengajukan pertanyaan seperti itu, siswa tersebut menjawab "*Untuk mengetes temannya, karena sebelumnya pernah belajar tentang perubahan wujud benda cair, jadi kepikiran bertanya tentang wujud benda menjadi menguap*". Kemudian diperkuat citra diri yang dimiliki siswa berinisial Ni dari wawancara guru dengan pertanyaan terkait prestasi dan keaktifan siswa tersebut di dalam kelas, guru menjawab bahwa "*Siswa tersebut aktif, serius, mau berusaha belajar dan kerja sama yang kuat*".

Kedua indikator *Capability* (kemampuan), pertanyaan yang diajukan terkait dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan monopoli. Dengan kategori tersebut, siswa mampu menjawab pertanyaan temannya yang sesuai dengan soal dan materi di tema media monopoli, menambahkan materi, memberikan contoh dan membuat kesimpulan selama belajar menggunakan media monopoli. Pertanyaan yang diajukan peneliti terkait tentang bagaimana siswa tersebut mendapatkan materi yang disampaikan kepada teman di permainan, siswa mampu menjelaskan atau menambahkan materi kepada temannya. Untuk melihat kemampuan belajar menggunakan media permainan monopoli, dapat diperoleh dari jawaban yang disampaikan siswa atas pertanyaan yang berikan yaitu "*Kenapa air tidak ada habis-habisnya?*", temannya mampu memberikan jawaban "*Karena terjadinya perputaran air, dan karena siklus air*". Setelah diwawancara siswa tersebut mendapatkan jawaban karena sudah pelajari di kelas, dan siswa tersebut memahami materi yang sudah dipelajari di kelas.

Ketiga indikator *Clarity* (kejelasan), pertanyaan yang diajukan terkait dengan kejelasan pemahaman materi yang dimiliki oleh siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan

media permainan monopoli. Dengan kategori siswa mampu menjawab pertanyaan yang tujuan diajukannya untuk menguji pemahaman, dan kefokusannya siswa dalam belajar, dan pertanyaan yang disampaikan terkait tentang materi yang sudah di bahas bersama teman-temannya dan yang sudah dipelajari. Dalam kejelasan ingatan siswa yang belajar menggunakan media monopoli ditemukan dari jawaban yang disampaikan siswa atas pertanyaan tentang pluto, yang sebelumnya sudah dibacakan penjelasannya, pertanyaan yang diajukan seperti "*Tahun berapa pluto tidak jadi planet?*", siswa berinisial F dan I yang diberi pertanyaan dapat menjawab. Hal itu menunjukkan siswa tersebut memperhatikan dan mampu menjawab pertanyaan uji ingatan yang diajukan temannya. Dari wawancara yang dilakukan dengan guru juga menunjukkan siswa tersebut "*Kalau untuk siswa F cepat nangkapnya dalam belajar dan cenderung ke pembelajaran yang sifatnya hapalan, dan siswa I juga ke hapalan*".

Keempat indikator *Sympathy* (simpati), pertanyaan yang diajukan terkait dengan kepedulian yang dimiliki oleh siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan monopoli. Dengan kategori siswa tersebut mampu mengingatkan teman sepermainan mengenai materi yang telah dibahas atau dipelajari. Dalam pertanyaan yang diajukan terkait tentang membantu dan ditemukan tidaknya jawaban. Dalam simpati siswa kepada temannya yang belajar menggunakan media monopoli dapat dibuktikan dari jawaban dan pernyataan yang diberikan teman yang menanyakan tentang soal yang akan di jawab, siswa inisial F "*Dia planet, tuh besar*", dari pernyataan tersebut membantu teman lainnya menemukan jawaban, dan teman yang diberi kisi-kisi jawaban dapat mengingat dan menjawab pertanyaan di kartu soal dengan benar. Dan hal itu juga dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas dari siswa yang menyebutkan bahwa siswanya tidak egois "*Mereka tidak ada yang memiliki sikap seperti itu, mereka suka bekerja sama dengan teman yang lain dan juga bisa membantu mengajarkan sama temannya*".

Kelima indikator *Antusiasity* (antusiasme), pertanyaan yang diajukan terkait dengan antusias yang dimiliki oleh siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan monopoli. Dengan kategori siswa tersebut mampu menjawab pertanyaan yang diajukan temannya padahal pertanyaannya diluar dari pembahasan soal di kartu media monopoli atau ilmu pengetahuan baru yang didapatkannya selama belajar. Kemudian para siswa juga melakukan diskusi membahas pertanyaannya Dalam pertanyaan yang diajukan peneliti, yaitu darimana siswa tersebut menemukan jawaban yang ditanyakan oleh temannya. Dalam keantusiasannya siswa yang belajar menggunakan media monopoli dapat dibuktikan dari jawaban dan pertanyaan yang diberikan teman seperti pertanyaan dari siswa berinisial A tentang global warming, dan siswa I mampu menjawab "*Pemanasan Global*". Pertanyaan tersebut tidak berasal dari kartu soal, namun siswa tersebut mampu menjawab karena sudah pelajari di kelas. Hal itu menunjukkan siswa mampu antusias menjawab pertanyaan meskipun tidak ada pada kartu soal, kemudian didukung juga dengan pertanyaan yang diajukan peneliti kepada guru kelas mengenai siswa tersebut dan guru menjawab "*Antusias, dia antusiasnya sangat tinggi*".

Pembahasan

Kemampuan komunikasi verbal yang dimiliki oleh siswa yang belajar menggunakan media permainan monopoli dilihat dari dua komponen yaitu berdasarkan waktu dan konten (indikator). Komponen pertama berdasarkan waktu yang dipakai untuk belajar menggunakan media permainan monopoli, dilihat dalam per 5 menitnya. Waktu yang digunakan siswa dalam diskusi untuk menyampaikan informasi atau merespon, selama belajar memperlihatkan stimulus siswa terhadap penggunaan media permainan monopoli. Dengan begitu penggunaan media monopoli dapat membantu siswa eksplorasi terhadap pengetahuan

atau materi yang dimilikinya, jadi dapat dilihat siswa memberikan respon atau tidak terhadap materi atau pembahasan yang di diskusikan yang ada di tema maupun yang diluar dari tema materi media monopoli. Hal itu sesuai dengan teori belajar behaviorisme, bahwa belajar merupakan interaksi antara stimulus dan respon, yang mana stimulus itu dorongan untuk membentuk tingkah laku dan respon ialah tanggapan atau kemampuan berfikir, perasaan atau tindakan (Abidin, 2022). Kemudian, pengulangan terhadap rangsangan penggunaan media dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respon, lalu respon atau komunikasi yang dihasilkan menjadi kuat, itu dapat mempertahankan ingatan siswa terhadap materi (Wibowo, 2015). Kedua berdasarkan konten yaitu isi dari percakapan siswa yang belajar menggunakan media permainan monopoli. Isi dari percakapan siswa dilihat berdasarkan indikator komunikasi verbal, sehingga dari proses pembelajaran dapat dilihat media permainan monopoli tersebut bisa membentuk, membantu, dan menghubungkan kemampuan ilmu pengetahuan yang dimiliki siswa dalam bentuk komunikasi verbal secara lisan. Dengan begitu dapat dilihat isi percakapan yang memenuhi indikator dari komunikasi verbal.

1. Percakapan Konsep Ilmu dalam waktu per 5 menit. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli, para siswa dari tiga kelompok tema monopoli membutuhkan waktu bermain sekitar 20 sampai 25 menit. Berikut penjelasan dari kegiatan belajar yang menggunakan media monopoli dilihat dari waktu per 5 menit:

Pertama dari kelompok tema Hidrosfer, selama 25 menit permainan monopoli yang dimainkan oleh siswa, komunikasi verbal yang terjadi yaitu dari antusias berkomunikasi siswa yang tinggi dalam menjawab pertanyaan dari temannya, dan hasil percakapan di menit awal permainan yaitu siswa yang melakukan eksplorasi terhadap ilmu dan konsep materi yang dimilikinya, yang kemudian direalisasikan saat belajar menggunakan media permainan monopoli. Keantusiasan dan kerjasama siswa dalam bertanya dan menjawab dapat membangun dan membangkitkan kemampuan komunikasi siswa dalam menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya, karena pertanyaan yang diajukan diluar dari pertanyaan di kartu soal atau pengetahuan umum. Kemudian dari pertanyaan yang diajukan, dapat menstimulus siswa lainnya untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Hasil pertanyaan dan jawaban yang diberikan, didapatkan dari materi yang sudah pelajarnya dan dari pengalaman siswa itu sendiri.

Dari kegiatan siswa yang belajar menggunakan media permainan monopoli, menunjukkan bahwa terjadinya keantusiasan dan kerjasama siswa dalam komunikasi saat proses pembelajaran, karena siswa memperoleh ilmu yang disampaikannya dari sumber seperti buku dan penyampaian materi dari guru. Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran dapat merangsang atau menstimulus pemikiran dan kemampuan siswa untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Kemudian, dari sumber materi yang didapatkan siswa, hal itu membuktikan bahwa buku dan penyampaian materi dari guru dapat membuat terjadinya komunikasi antar siswa dalam diskusi belajar. Pernyataan diatas juga didukung oleh Razali et al., (2022) yang menyebutkan bahwa untuk menghasilkan komunikasi itu memuat unsur komunikasi, dan salah satunya unsur adalah sumber yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan menyakinkan pesan yang disampaikan.

Dengan demikian, di lima menit pertama pada permainan media monopoli dapat membangkitkan dan membantu siswa untuk antusias dalam mengeksplorasi ilmu pengetahuannya, yaitu berkomunikasi menyampaikan informasi, seperti bertanya dan menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pengalaman yang dimilikinya. Sehingga dari komunikasi yang terjadi dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan

monopoli tersebut, dapat membentuk kemampuan pemahaman siswa, seperti memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman belajar. Hal ini didukung oleh Desyawati et al., (2021) bahwa penggunaan media monopoli dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi, antusias, dan keaktifan siswa, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Kemudian pada lima menit selanjutnya, siswa melakukan kolaborasi pendapat untuk menguji ingatan dan pemahaman pada materi di kartu informasi umum, dan siswa dapat memberikan jawaban berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya. Sehingga media monopoli yang digunakan dapat membantu siswa untuk melihat kejelasan dan memperkuat pemahaman dan pengetahuan yang dipahaminya pada saat proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh Rahmadani et al., (2023) bahwa media monopoli dapat membantu untuk meningkatkan dan mengasah kemampuan pemahaman siswa, meningkatkan semangat, dan keaktifan dalam pembelajaran.

Selain itu, siswa juga berkolaborasi dalam membahas soal yang didapatkan untuk menemukan jawaban, sehingga terjadilah interaksi yang mempengaruhi teman sepermainan untuk simpati dan memberikan kisi-kisi jawaban kepada teman yang mendapatkan pertanyaan dikartu soal. Hal itu berarti interaksi yang terjadi menimbulkan komunikasi antar siswa untuk membantu menyampaikan informasi sebagai bentuk kepeduliannya terhadap temannya. Diperkuat juga oleh Panuju, (2018) menunjukkan bahwa, komunikasi dapat berfungsi untuk merayu pikiran seseorang dalam menyampaikan ekspresifnya berupa informasi atau perasaan. Lalu didukung juga oleh penelitian dari Nurhasanudin & Syah, (2022) yang menunjukkan bahwa media monopoli dapat membantu siswa untuk melatih bekerjasama, aktif, dan menumbuhkan nilai sosial pada diri siswa. Kemudian dimenit ketiga, ada beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban tidak berhubungan dengan tema Hidosfer, yaitu terkait perairan yang ada di Indonesia yang siswa lihat berdasarkan pengamatan pada media monopoli. Dari hasil pertanyaan yang diajukan tersebut, memperlihatkan siswa tertarik dan semangat bertanya dari hasil pengamatannya dan media monopoli bisa sebagai media yang membantu siswa untuk menciptakan komunikasi dalam menginformasikan hasil pengamatannya yang kepada temannya. Hal itu di dukung dari penelitian Ayun & Prasetya, (2020) yang mengatakan bahwa media monopoli dapat memicu semangat dalam kegiatan pengamatan sehingga melatih kemampuan komunikasi siswa. Kemudian, dilihat dari media monopoli yang dapat menciptakan komunikasi yang aktif dan efektif sehingga membantu siswa untuk berkomunikasi dalam menyampaikan informasi yang dimilikinya, dan itu sesuai dengan media monopoli yang dapat dijadikan sebagai fungsi komunikasi instrument. Dibuktikan dengan penjelasan dari Mulyana (Panuju, 2018) yang mana komunikasi instrument bertujuan untuk menginformasikan, memberitahukan materi atau ilmu kepada siswa.

Berdasarkan hasil permainan monopoli di lima menit terakhir terjadi penurunan komunikasi dalam diskusi, dikarenakan siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan tidak terjadi pembahasan secara mendalam. Namun demikian masih terjadi interaksi antar siswa, yaitu adanya partisipasi siswa dalam bertanya mengenai hasil pengamatannya dan ada respon untuk memberi bantuan kisi-kisi jawaban. Hal itu menunjukkan bahwa media permainan monopoli dapat menstimulus siswa untuk berkomunikasi dalam diskusi, kemudian komunikasi yang terjadi adalah komunikasi secara verbal yaitu lisan, yang mana dapat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan itu sesuai dengan fungsi dari komunikasi verbal menurut Razali et al., (2022) sebagai jalur interaksi, yang mana komunikasi verbal dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi, empati, dan perasaan menggunakan kata-kata. Kemudian, dari respon siswa yang memberikan kisi-kisi

jawaban, menunjukkan penggunaan media monopoli dapat menyediakan tempat untuk siswa dalam memunculkan dan menumbuhkan nilai sosial dalam bekerja sama. Dan itu didukung juga oleh penelitian dari Anggraheni et al., (2019);(Nurhasanudin & Syah, 2022) yang menyebutkan bahwa media permainan monopoli dapat membentuk kerjasama antar siswa dalam belajar, meningkatkan respon dan partisipasi siswa serta dapat menumbuhkan nilai sosial untuk membantu teman ketika belajar.

Berdasarkan kegiatan siswa yang belajar menggunakan media monopoli dengan tema Hidrosfer membutuhkan waktu 25 menit, hal tersebut dikarenakan siswa sangat memahami materi tema Hidrosfer sehingga siswa aktif dan mampu dalam mengeluarkan ide, pendapat dan gagasan, siswa juga antusias bertanya dan menjawab pertanyaan belajar, dan menimbulkan nilai sosial siswa untuk membantu menemukan solusi menjawab pertanyaan yang dibahas. Dapat disimpulkan bahwa media monopoli bisa memfasilitasi dan menstimulus siswa untuk aktif dan antusias berkomunikasi dalam menyampaikan dan menyatukan informasi atau ilmu yang dimilikinya dan membantu siswa memecahkan masalah dengan memberikan solusi. Dari keantusiasan yang terjadi, menunjukkan bahwa siswa yang belajar di tema Hidrosfer memiliki kemampuan menciptakan komunikasi yang baik karena banyak terjadinya komunikasi untuk bertukar informasi dan itu sesuai dengan arti pengertian komunikasi secara umum, yang mana komunikasi itu kegiatan untuk menyampaikan informasi, pesan kepada orang lain supaya memiliki kesamaan informasi (Anggraini, 2022). Dan dalam penggunaan media monopoli juga didukung oleh Syalfifi et al., (2019) yang menyebutkan bahwa media monopoli memiliki keunggulan untuk meningkatkan kemampuan siswa seperti, mampu berfikir untuk kreatif, aktif, terampil berbicara dalam menyampaikan pendapat, mengkomunikasikan jawaban dengan beragam, mengeluarkan ide dan solusi untuk menyelesaikan masalah.

Kedua dari kelompok tema Bumiku, hasil komunikasi yang didapatkan pada lima menit pertama tentang pembahasan soal tema Bumiku yang sudah dipelajari dikelas dan siswa juga memiliki pemahaman mengenai pertanyaan materi di tema Bumiku. Pemahaman yang dimiliki siswa dibuktikan dengan keantusiasan dan kepercayaan diri siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan diluar dari pertanyaan di kartu soal yang dibahas, dengan demikian media monopoli yang digunakan dapat menstimulus siswa untuk saling berkomunikasi panjang yaitu berdiskusi dan menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya pada saat belajar sehingga memudahkan siswa memahami materi. Kemudian, fungsi komunikasi secara verbal dalam diskusi di kelas dapat bermanfaat saat belajar, hal itu didukung oleh Razali et al., (2022) yang menyebutkan bahwa komunikasi verbal efektif sebagai alat sosialisasi seperti berdiskusi yang dilakukan dengan menggunakan komunikasi verbal. Hal itu juga di dukung dari hasil penelitian mengenai media monopoli dari (Khoiron & Rezanita, 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media monopoli dapat membuat siswa antusias, aktif dan interaktif dalam belajar dan memudahkan siswa memahami materi.

Hasil komunikasi siswa yang belajar menggunakan monopoli tema Bumiku dimenit selanjutnya mengalami penurunan komunikasi selama permainan. Hal itu dikarenakan siswa tidak banyak melakukan interaksi sesamanya dan siswa kurang memahami materi pada pertanyaan di kartu soal, sehingga tidak banyak pembahasan secara mendalam mengenai pertanyaan di kartu soal. Dibuktikan dari enam soal yang diambil, siswa tersebut hanya dapat menjawab satu soal dengan benar. Hal itu menunjukkan bahwa media monopoli dapat melihat kemampuan pemahaman siswa dalam menguasai materi yang telah di pelajari, dan itu di dukung oleh Sihotang, (2022) bahwa media monopoli dapat melatih kemampuan ingatan siswa dalam menguasai materi dan konsep pembelajaran.

Meskipun tidak banyak pembahasan mengenai pertanyaan di kartu soal, siswa masih melakukan komunikasi selama belajar menggunakan media permainan monopoli, seperti adanya pertanyaan mengenai materi yang sudah dipelajari dan materi lain yang tidak sesuai pertanyaan di kartu soal. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat menstimulus siswa untuk berkomunikasi dalam menyampaikan informasi, pendapat dan lainnya, dan itu didukung oleh (Luarmasse et al., 2021) yang menyebutkan bahwa media monopoli merupakan media yang menyenangkan, yang mana siswa bisa belajar sambil bermain dan dapat memacu siswa untuk berbicara, karena dalam permainan siswa dituntut untuk menyampaikam informasi.

Dapat disimpulkan dari siswa yang memainkan media monopoli membutuhkan 20 menit untuk membahas soal dari tema Bumiku, siswa tersebut lebih cepat lima menit dari kelompok hidrosfer. Hal itu dikarenakan kurangnya diskusi dalam membahas soal, menambahkan materi dari pertanyaan kartu soal, namun para siswa memiliki antusias yang cukup tinggi di lima menit pertama dibuktikan dengan siswa tersebut mampu menciptakan komunikasi dalam diskusi, seperti antusias dan aktif memberikan pertanyaan di luar materi soal. Kemudian di lima selanjutnya, ditemukan juga siswa yang melakukan komunikasi yaitu diskusi bersama teman dan menyampaikan pendapat saat belajar menggunakan media permainan monopoli membahas materi lain yang pernah dipelajari di kelas untuk meningkatkan pemahaman materi.

Dari hasil diskusi yang dilakukan siswa, hal itu menunjukkan bahwa siswa dapat menjalin komunikasi antar teman sepermainannya dengan membahas ilmu pengetahuan umum lainnya, sehingga siswa dapat menimbulkan sebuah komunikasi seperti menyampaikan ide, gagasan dan pikirannya dalam diskusi menggunakan media permainan monopoli. Dan komunikasi yang terjadi dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan monopoli adalah komunikasi verbal, yang disebutkan oleh (Rustan .E & Subhan, 2018) bahwa komunikasi verbal merupakan komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, pikiran dan mengungkapkan perasaan. Dengan begitu, dapat menunjukkan bahwa media monopoli bisa menyatukan ilmu pengetahuan yang dikuasai oleh siswa dan komunikasi yang terjalin dapat bermanfaat untuk memperkuat dan menambah ilmu pengetahuan yang dimiliki siswa.

Ketiga yaitu dari kelompok tema Tata Surya, hasil yang didapatkan dari siswa yang memainkan monopoli tema Tata Surya yaitu dari keantusiasan komunikasi siswa dalam diskusi dan kepercayaan diri siswa dalam membahas pertanyaan di luar soal yang diambil atau informasi baru yang tidak ada di kartu media monopoli, siswa tersebut membahas materi yang berdasarkan pengamatan di lingkungan sekitar. Jadi media monopoli dapat mengkontruksi pengetahuan baru bagi siswa, sehingga dapat membangkitkan kemampuan komunikasi siswa untuk mengubah topik pembahasan sesuai dengan ide/pemahaman pemikiran yang dimikinya. Hal itu didukung oleh (Putra & Nisa, 2021) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang dipelajari dan dapat mengembangkan tingkat berfikir siswa selama proses belajar menggunakan media permainan monopoli. Kemudian ada juga kolaborasi pendapat yang terjadi diantara siswa, sehingga terjadilah diskusi panjang yang membahas suatu materi, yang mana kolaborasi dalam diskusi yang terjadi bermanfaat untuk memperkuat pengetahuan bersama yaitu seperti menguji ingatan teman, menambahkan materi, dan membantu mengingatkan teman terkait materi yang sudah dipelajari dikelas. Pernyataan diatas juga di dukung oleh penelitian Andriyani et al., (2020) yang menyebutkan bahwa penggunaan media monopoli dapat meningkatkan daya ingat siswa dari pertanyaan yang diajukan,

dapat bermanfaat untuk bahan memantapkan materi dan bisa memupuk kerjasama karena terjadinya interaksi antar siswa.

Kemudian, dimenit selanjutnya terjadi penurunan, hal itu disebabkan siswa lebih fokus pada soal, tidak terjalin interaksi komunikasi yang banyak diantara siswa untuk membahas soal. Kemudian juga, hanya ada satu siswa yang menyampaikan informasi atau pengetahuan yang dia ingat dan pahami. Dengan begitu media monopoli dapat membantu memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi dalam menyampaikan informasi dan ilmu pengetahuan ketika belajar. Hal tersebut di dukung oleh Razali et al., (2022) bahwa media itu merupakan suatu saluran untuk menyampaikan pesan, kemudian juga penelitian dari (Hikmah, 2020) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan benda yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber.

Dari hasil penelitian di lima menit terakhir, terjadi banyak komunikasi dalam diskusi diantara siswa. Hal pemicu terjadinya komunikasi berupa diskusi panjang itu dikarenakan ada siswa bertanya mengenai materi yang sudah disampaikan, dan siswa lainnya semangat untuk merespon materi tersebut, sebab untuk mengetahui kepastian dari jawaban yang diberikan, sehingga terjadi tukar pendapat antar siswa. Dari diskusi tersebut terjadi proses tukar pendapat antar siswa dalam membahas suatu materi. Dari perubahan pendapat yang terjadi, itu merupakan tujuan dari beberapa komunikasi yang di kutip oleh Efendy (Razali et al., 2022) yang menyebutkan bahwa salah satu tujuan komunikasi adalah adanya perubahan dalam pendapat seseorang data proses komunikasi. Dengan begitu pembelajaran menggunakan media permainan monopoli yang dilakukan dapat menciptakan komunikasi yang efektif dan dapat membangun pengetahuan bagi siswa, seperti terjadinya komunikasi pembahasan yang cukup mendalam dalam membahas suatu pernyataan materi. Kemudian dalam media monopoli juga di dukung oleh Anggraheni et al., (2019) yang menyatakan bahwa media permainan monopoli cocok digunakan dalam pembelajaran karena dapat efektif untuk meningkatkan respon dan partisipasi siswa di dalam kelas.

Hasil komunikasi siswa yang belajar menggunakan media monopoli dengan tema Tata surya dapat disimpulkan bahwa mereka hanya membutuhkan waktu 20 menit untuk membahas soal yang ada. Hal itu dikarenakan siswa tersebut mampu memahami, mengingat dan mendalami materi dari tema Tata surya. Para siswa memiliki semangat dan antusias itu di awal dan di akhir permainan. Dapat dilihat dari hasil percakapan yang menunjukkan bahwa media permainan monopoli dapat membentuk komunikasi verbal siswa seperti dapat mengajukan pertanyaan diluar materi soal, siswa semangat untuk saling menguji dan membahas materi yang sudah pelajari sebelumnya di dalam kelas. Hal itu sesuai dengan arti dari komunikasi verbal menurut Anggraini, (2022) yang mana komunikasi yang sering digunakan manusia untuk mengungkapkan gagasan, saling debat dalam berkomunikasi verbal dengan menggunakan kata-kata. Dengan begitu siswa dapat menyampaikan suatu informasi menggunakan media permainan monopoli, selain itu penggunaan media monopoli di dukung oleh (Putra & Nisa, 2021) bahwa penggunaan media permainan pada pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep materi yang disediakan, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, dan dapat memudahkan siswa untuk mendalami ilmu yang didapatkannya.

2. Percakapan Berdasarkan Indikator komunikasi verbal

Dilihat dari indikator *credibility* (citra diri) dengan katagori siswa mampu memberikan pertanyaan diluar materi soal dan materi pembahasan Dari tiga kelompok tema monopoli, indikator *credibility* (citra diri) dalam komunikasi verbal yang tinggi diperoleh oleh kelompok Hidrosfer dengan kategori sangat baik. Dikarenakan materi pada

tema Hidrosfer merupakan materi yang mudah dibandingkan dengan tema materi yang lainnya. Dibuktikan dari komunikasi yang terjadi selama belajar menggunakan media monopoli, para siswa di kelompok tema Hidrosfer memiliki rasa percaya diri sehingga mampu membangkitkan komunikasi siswa untuk berani mengajukan pertanyaan di luar materi soal di kartu media yang diberikan atau pengetahuan baru yang dimiliki kepada teman-temannya. Berikut hasil percakapan yang menunjukkan *credibility* (citra diri) siswa dalam berkomunikasi verbal di kelompok Hidrosfer:

Siswa Ni mampu membangkitkan suasana belajar dengan berani bertanya hal lain yang dipikirkannya yaitu tentang contoh benda yang menjadi menguap. Pertanyaan yang diajukan, justru membuat teman-temannya aktif dan semangat menjawab. Hal itu menunjukkan bahwa siswa Ni memiliki citra diri yang baik, yang mana siswa Ni berani menyampaikan ide yang dipikirkannya sehingga proses bermain dapat berjalan dengan antusias. Dari diskusi yang dilakukan siswa, menunjukkan bahwa para siswa sudah dapat melakukan komunikasi dengan baik, karena berani berbicara selama proses belajar menggunakan media permainan monopoli. Dari kegiatan diskusi siswa menggunakan media permainan monopoli, ternyata siswa sudah melakukan komunikasi sosial. Hal itu didukung dari pernyataan Mulyana (Panuju, 2018) yang menyebutkan bahwa komunikasi sosial dapat membangun konsep diri/citra diri dan seseorang juga dapat mengaktualisasikan dirinya melalui komunikasi. Kemudian untuk melihat kepercayaan diri siswa dan keberanian siswa dalam berkomunikasi dapat dilihat pertanyaan yang siswa ajukan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil wawancara yang peneliti lakukan, dengan menanyakan atas pertanyaan yang disampaikan kepada teman siswa lainnya, yaitu darimana siswa tersebut dapat menanyakan pertanyaan kepada temannya, siswa menjawab "*Sebelumnya sudah pernah dengerin di media televisi dan buku, lalu ada juga jawaban siswa lainnya "Dari materi pelajaran tentang bumiki".* Dari hasil wawancara di atas diperoleh kesimpulan bahwa pertanyaan diperoleh dari proses pembelajaran di kelas juga berdasarkan dari pengamatan dan pengalaman yang terjadi di lingkungan sekitar, sehingga hal tersebut yang membuat siswa mampu banyak melakukan komunikasi dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat untuk membahas materi yang tidak ada pada kartu soal ketika belajar.

Dari hasil komunikasi siswa yang belajar menggunakan media monopoli dengan tema Hidrosfer, Bumiku, dan Tata Surya disimpulkan bahwa *credibility* (citra diri) didapatkan dari hasil komunikasi yang terjadi selama permainan berlangsung, hal itu dapat dilihat dari media permainan monopoli dapat membangkitkan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat atau informasi, dari pertanyaan yang diajukan tidak terkait dengan kartu soal yang di bahas. Informasi yang disampaikan dalam diskusi didapatkan dari pengetahuan baru/ umum dan berdasarkan pengamatan dan pengalaman, baik didapatkan selama proses permainan maupun dari kegiatan yang terjadi di lingkungan sekitar dan materi yang berhubungan dengan tema yang tidak masuk dalam pertanyaan di kartu soal. Hal ini di dukung oleh Kristaufanani & Rosada, (2021) bahwa media monopoli membantu untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk berani maju menyampaikan pendapat, berkomunikasi dengan siswa lainnya, dan meningkatkan antusias siswa dalam bermain monopoli.

Indikator kedua yaitu *capability* (kemampuan) dengan kategori siswa mampu menambah dan memberikan materi/contoh dan membuat kesimpulan. Dari tiga kelompok tema, *capability* (kemampuan) kelompok Hidrosfer memiliki kemampuan dengan kategori baik, dikarenakan adanya kemampuan pemahaman yang tinggi terhadap materi tema yang telah dipelajari di kelas. Hal tersebut juga memberi ruang pada untuk siswa aktif, sehingga

mampu menciptakan komunikasi dalam menjawab pertanyaan secara lisan, menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan kartu soal, tanpa bantuan jawaban atau kisi-kisi dari teman. Dengan komunikasi secara lisan, jawaban dapat disampaikan secara langsung, hal ini sesuai dengan pernyataan dari Zuhri (Wahyuni, 2016) yang menyebutkan bahwa komunikasi lisan disampaikan menggunakan kata-kata melalui mulut, dan pembicara dapat berinteraksi secara lisan dengan orang lain dengan tujuan tertentu. Dengan begitu proses diskusi dalam menjawab pertanyaan dapat berjalan dengan baik, dan memudahkan siswa lainnya untuk lebih memahami materi.

Siswa Ni dan K mampu memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan berdasarkan dari kemampuan pemahaman materi yang dipelajari ketika belajar dikelas bersama guru. Pemahaman dalam menjawab pertanyaan yang diberikan, di dukung dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan, yaitu peneliti bertanya kepada siswa karena siswa tersebut dapat menjawab pertanyaan dari temannya mengenai cara menjaga kelestarian air "*Kamu bisa jawab pertanyaan tentang cara menjaga kelestarian air. Kamu tahu jawaban itu darimana?*" Siswa menjawab "*Dari pelajaran*". Berdasarkan hasil wawancara di atas diperoleh kesimpulan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Hidrosfer dapat dilihat dari jawaban yang diberikan berdasarkan materi yang dipelajari di kelas dan dari buku yang di LKS, selain itu juga memperlihatkan ketelitian siswa dalam menjawab pertanyaan.

Hasil yang didapatkan dari siswa yang memainkan media monopoli dilihat berdasarkan indikator *capability* (kemampuan) yaitu siswa sangat memahami materi tersebut, dapat dilihat dari proses pembelajaran menggunakan media permainan monopoli yang dapat menstimulus siswa untuk dapat menyampaikan materi, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan informasi mengenai materi pada tema yang dibahas. Dari hasil belajar menggunakan media permainan monopoli dan wawancara, menunjukkan bahwa media permainan monopoli dapat menstimulus dan meningkatkan pemahaman materi dan kemampuan berkomunikasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini di dukung oleh Rahmadani et al., (2023) bahwa media permainan monopoli dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi, mengoptimalkan kemampuan berfikir, membangun keterampilan dalam berkomunikasi, mampu membuat siswa mencari informasi, berargumentasi dalam diskusi, dan memberikan solusi.

Dilihat dari indikator *clarity* (kejelasan) dari tiga tema di monopoli, tema yang komunikasinya banyak untuk indikator *clarity* (kejelasan) mendapatkan kategori sangat di tempati oleh kelompok tema Tata surya. Dengan kategori *clarity* (kejelasan) itu menguji ingatan diri sendiri dan teman sepermainan di media monopoli dengan kategori sangat baik. Hal itu dikarenakan materi pada tema tata surya merupakan materi yang tidak mudah untuk di ingat materinya sehingga siswa mengajukan pertanyaan guna untuk menguji materi tersebut masih diingat atau tidak, dan menguji ingatan teman, mudah tidak mereka mengingat materi yang sudah dipelajari, dan dari diskusi yang tujuannya untuk menguji ingatan terhadap materi dapat membangun pengetahuan bersama antar siswa tersebut.

Siswa A bertanya mengenai penjelasan tentang revolusi bumi, dan siswa bertanya kepada temannya untuk memastikan penjelasan yang disampaikannya. Hal itu menunjukkan bahwa siswa A bertanya untuk menguji ingatan sendiri dan temannya, penjelasan yang diberikan benar atau tidak. Pengujian ingatan siswa juga dapat dilihat dari hasil wawancara yang peneliti lakukan, yaitu siswa tersebut ada menanyakan materi di kartu yang sudah dibahas, kemudian peneliti bertanya alasan siswa tersebut membahas atau menanyakan kembali kepada teman, dan siswa tersebut menjawab "*Untuk mengingat kembali dan mengetes kawan*". Dilihat dari hasil percakapan dan wawancara memperoleh

kesimpulan bahwa siswa bertanya kepada temannya dikarenakan siswa tersebut ingin menguji ingatan teman yang sepermainan di monopoli juga apakah temannya masih mengingat materi yang sudah di pelajari pada tema di monopoli.

Dengan kemampuan dalam menyampaikan informasi dapat membantu siswa lainnya untuk menemukan makna atau arti materi, sehingga informasi yang didapatkan dapat diterima dan diingat dengan baik. Jadi dalam berkomunikasi verbal yang disampaikan secara lisan, siswa harus dapat menggunakan bahasa yang baik, karena itu merupakan unsur dari komunikasi verbal. Menurut (Ferdiansyah et al., 2021) dalam komunikasi verbal, terdapat unsur penting dan salah satunya adalah bahasa yang digunakan untuk menyampaikan makna dari sebuah informasi. Selain dari komunikasi yang dapat membantu siswa untuk mudah mengingat materi, melalui media permainan monopoli dapat menstimulus siswa atau membantu siswa untuk melatih daya ingat materi yang sudah dipelajari. Hal ini di dukung oleh (Andriyani et al., 2020); (Sihotang, 2022) bahwa media monopoli dapat meningkatkan daya ingat siswa melalui pertanyaan di kartu, dan melatih daya ingat dalam menguasai materi. Selanjutnya dari indikator *sympathy* (simpati) dengan kategori mengingatkan teman akan materi pada tema di media permainan monopoli. Dari tiga kelompok yang bermain, kelompok Tata Surya indikator *sympathy* (simpati) mendapatkan kategori baik. Hal itu karena, dari kelompok tema Tata Surya karena dalam diskusi selama belajar, siswa memberitahu kepada temannya kalau materi tersebut sudah dipelajari dikelas seperti dengan memberi kisi-kisi agar teman yang mendapat soal bisa menjawab pertanyaan. Berikut percakapan yang menunjukkan *sympathy* (simpati) siswa:

Siswa lh terbantu atas kisi-kisi dan keyakinan jawaban yang diberikan oleh teman-temannya, dan pada akhirnya siswa lh ingat dan benar jawabannya. Kemudian dibantu juga dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap siswa yang diberi kisi-kisi, pertanyaannya "*Lalu kamu dapat pertanyaan, dan tidak bisa menjawab dengan cepat, kemudian teman kamu kasi clue, dari situ apakah kamu terasa terbantu?*" jawaban yang diberikan siswa "*Iya sangat terbantu*". Dari hasil komunikasi yang terjadi, siswa merasa terbantu untuk menemukan dan mengingat kembali, sehingga bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Kemudian, dari diskusi yang terjadi selama belajar menggunakan media permainan monopoli menimbulkan komunikasi yang dapat mengubah sikap dan perasaan seseorang seperti membantu temannya dengan menginformasikan materi. Dari pernyataan tersebut media pembelajaran bisa digunakan untuk merangsang/ menstimulus perasaan dan perhatian siswa untuk menyampaikan pesan (Hasan et al., 2021). Kemudian didukung dari buku Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi oleh Efendy (Razali et al., 2022) dalam komunikasi salah satu tujuannya adalah dapat merubah sikap seseorang saat berlangsungnya proses berkomunikasi. Dari hasil wawancara, dalam penggunaan media permainan monopoli dapat menumbuhkan dan membangkitkan rasa kepedulian siswa untuk berbagi ilmu, dan media permainan monopoli juga dapat membantu siswa mengingatkan materi yang lupa atas bantuan penjelasan dari temannya. Hal ini di dukung oleh Rahmadani et al., (2023) bahwa media permainan menggunakan monopoli dapat menumbuhkan sikap kritis, semangat, dan kepedulian siswa terhadap sesama saat diskusi, adanya nilai positif selama bermain monopoli seperti toleransi, empati, simpati, menghargai pendapat dan peduli.

Dari semua tema permainan, tema Bumiku tidak memperoleh nilai sama sekali dikarenakan siswa yang bermain ditema bumiku fokus pada soal yang diambil yaitu menjawab pertanyaan yang diberikan, bertanya diluar kartu soal, dan menambahkan materi dari soal yang dibahas. Dari pertanyaan yang ada di kartu soal, siswa pada

kelompok bumiku tidak banyak melakukan interaksi secara mendalam untuk membahas pertanyaan yang didapatkan, karena siswa belum memahami sekali materi tema Bumiku. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dari kelompok bumiku, dari beberapa pertanyaan yang siswa ajukan yang diluar dari pertanyaan di kartu soal kepada temannya, dikarenakan siswa tersebut tidak terlalu mengingat materi. Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan menanyakan kembali kepastian mengenai pertanyaan yang diberikan kepada temannya kenapa menanyakan mengenai global warming, karena lupa atau ingin mengetes dan siswa itu menjawab "Lupa bu". Jadi pertanyaan yang siswa itu diajukan untuk mengetes ingatan temannya dan dirinya, karena ada yang keraguan siswa dalam menjawab, ada yang lupa setelah diingatkan kembali baru temannya ingat.

Indikator terakhir adalah *antusiasity* (antusias) dengan kategori mampu menjawab pertanyaan di luar pembahasan pertanyaan di kartu soal atau materi yang pernah dipelajarinya. Dari ketiga kelompok tema yang belajar menggunakan media permainan monopoli, untuk indikator *antusiasity* (antusias) dengan kategori sangat baik dimiliki oleh kelompok Hidrosfer. Hal tersebut didapatkan dari kegiatan yang terjadi diantara siswa yang saling diskusi dalam menciptakan komunikasi seperti, menyampaikan materi yang dibahas secara bersama saat proses pembelajaran menggunakan media permainan monopoli. Para siswa membahas tentang proses pembekuan, namun siswa Ni dan No bisa menjawab pertanyaan yang diajukan siswa K mengenai contoh zat cair tersebut. Hal itu menunjukkan siswa Ni dan No memiliki antusias untuk menjawab pertanyaan yang diberikan yang sebenarnya tidak ada di kartu soal. Kemudian, diskusi yang terjadi dari tiga kelompok yang indikator *antusiasity* (antusias) dikarenakan siswa juga paham mengenai materi yang diajukan siswa lainnya yaitu pertanyaannya di luar pembahasan di kartu soal. Sehingga hal tersebut yang membuat membangkitkan siswa untuk semangat berkomunikasi dalam diskusi seperti saling menyampaikan ide yang dimiliki, dan mampu menjawab pertanyaan yang diajukan. Dalam komunikasi yang siswa lakukan terjadi proses interaksi informasi yang merupakan fungsi komunikasi verbal, yang mana menurut (Razali et al., 2022) salah satu fungsi komunikasi verbal adalah sebagai jalur interaksi dan transmisi informasi yang dapat dimanfaatkan seseorang untuk menukar ide, seperti menyampaikan informasi menggunakan kata-kata. Hasil komunikasi siswa yang belajar menggunakan media permainan monopoli dari ketiga kelompok tema untuk indikator *antusiasity* (antusias) didapatkan dari siswa yang antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media monopoli. Sehingga dapat disimpulkan siswa sangat antusias belajar menggunakan media permainan monopoli terutama di menit awal. Hal ini di dukung oleh (Syalfifi et al., 2019) bahwa penggunaan media monopoli membuat siswa antusias, seperti saat permainan siswa menjawab pertanyaan dan pendapatnya dengan penuh percaya dirinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang menarik, yang mana pembelajaran sekarang membuat siswa kurang bersemangat untuk belajar karena pembelajaran yang monoton, yaitu pembelajaran yang banyak aktifitas seperti mencatat, dan mengerjakan tugas di buku. Dengan adanya media monopoli dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai fasilitas kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulus dan membangkitkan siswa untuk berkomunikasi secara verbal dalam mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan atau ide, dan perasaan yang dimilikinya, yang mana dapat menimbulkan berdebatan dalam diskusi belajar untuk menemukan solusi suatu materi yang ada dalam media permainan monopoli, sehingga komunikasi verbal terjadi dengan baik dalam proses

pembelajaran. Selain itu, media permainan monopoli juga berpengaruh terhadap siswa yang pasif menjadi aktif berdiskusi dalam proses pembelajaran, karena media permainan monopoli membangkitkan antusias yang dimiliki siswa dalam belajar, hal itu dibuktikan dari hasil penelitian yang dilaksanakan siswa sangat antusias dalam belajar menggunakan media permainan monopoli. Di sisi lain juga menimbulkan rasa simpati dan kemampuan siswa dalam menyampaikan ilmu pengetahuan yang dimiliki yang berkaitan dengan materi di tema media permainan monopoli. Dengan kata lain media permainan monopoli dapat menciptakan komunikasi bagi siswa, sehingga dapat menghubungkan antar pengetahuan, mengkonstruksi pengetahuan baru atau pengalaman yang dimiliki siswa dalam diskusi dengan menggunakan komunikasi verbal. Dengan ilmu pengetahuan yang disampaikan secara verbal, dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa lainnya.

Disarankan untuk para guru kelas atau guru mata pelajaran agar menggunakan media ajar yang sangat menarik dan inovatif, sehingga dapat menstimulus dan membangkitkan siswa untuk berkomunikasi lebih intens dalam diskusi suatu materi pembelajaran. Selain itu, dengan menggunakan media ajar, juga dapat menyenangkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan menumbuhkan rasa semangat siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An Nisa'*, 15(1), 1–8.
- Ain, S. Q., Putra, E. D., & Mulyani, E. A. (2021). Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Dalam Perancangan Media Belajar Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10, 43–50.
- Alfiyansyah, M. T. A., Budiono, A. N., & Mutakin, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Verbal dengan Metode Brainstorming pada Siswa Kelas X Pemasaran SMK Kartini Jember, 7, 43–48.
- Andriyani, F., Saraswati, R. R., Melasari, D., Putri, A., & Sumardani, D. (2020). Monopoly Learning Media: Education Media in Structure and Function of Plant Tissue Theory Media Pembelajaran Monopoli: Media Edukasi Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Nukleus. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 6(1), 81–87.
- Anggraheni, N. S., Hidayah, N., & Shawmi, A. N. (2019). Developing Red-White Monopoly Games through Integrative Thematic Learning in the Primary School. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6, 49–62.
- Anggraini, E. S. (2022). Membangun Komunikasi Efektif Verbal dan Non Verbal dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Kelurahan Negeri Baru. *Jurnal Usia Dini*, 8(1), 26.
- Ayun, H. K., & Prasetya, S. P. (2020). Pengembangan Media Monopoli Pada Materi "Pengelolaan Sumber Daya Alam di Indonesia" untuk Melatih Kemampuan Berkomunikasi dan Bekerjasama serta Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Krembung Sidoarjo. *Swara Bhumi*, 2(1), 1–12.
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, G., & Negara, O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174.
- Ferdiansyah, D. S., Enisa, Reffita, L. I., Wijaya, I. S., Permatasari, R. F., Akhyar, R. M., ... Romainur. (2021). *Human Relations*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anawari, A. M., ... Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. (F. Sukmawati, Ed.). Klaten: TAHTA MEDIA GROUP.

- Hikmah, Y. (2020). Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Depok, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(2), 103–108.
- Khoiron, M., & Rezania, V. (2020). Studi Literatur tentang Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Modifikasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Rekart*, 6–7.
- Kristaufanani, N., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri (The Development of Monopoly Media to Increase Self-Confidence). *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(2), 148–159.
- Luarmasse, N. E., Marantika, J. E. R., & Serpara, H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SMA N 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar. *J-EDU: Journal - Erfolgreicher Deutschunterricht*, 1(2), 48–56.
- Markarma, A. (2014). Komunikasi Dakwah Efektif Dalam Perspektif Alquran. *HUNAF: Jurnal Studia Islamika*, 11(1), 127
- Nurhasanudin, M. R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1230–1239.
- Panuju, R. (2018). Pengantar Studi (Ilmu) Komunikasi Komunikasi Sebagai Kegiatan Komunikasi Sebagai Ilmu. (KENCANA, Ed.). Jakarta.
- Pebrian, L. V., Prasanti, D., & Kusuma W., P. A. (2019). Persepsi Anak Sekolah Dasar Terhadap Komunikasi Verbal Berupa Kritikan Dari Orang Tua Di Kota Bandung. *Journal of Psychological Science and Profession*, 3(2), 99.
- Putra, M. J. A., & Nisa, M. (2021). Perkembangan Permainan Monopoli sebagai Media untuk Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 9490(April).
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohman, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Pemahaman. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10, 127–141.
- Ramadhan, M. (2021). Metode Penelitian. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN).
- Razali, G., Retu, M. kristian, Rifai, A., Zumiarti, Hanika, I. M., Mendri, N. K., ... Nugraha, R. S. (2022). Ilmu Komuniaksi dan Informasi & Transaksi Elektronik. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Rustan .E, & Subhan. (2018). Komunikasi Verbal Anak Pesisir Usia 7-8 Tahun pada Transaksi Penjualan Produk Kebudayaan dengan Turis Mancanegara. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 1228
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin* , 2(1), 6067.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Literasi Media Publisng.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Syalfifi, E., Sumantri, M. S., & Yatima, D. (2019). Implementation of Word Monopoly as a Learning Media to Improve Creative and Moral Attitudes in the Students of Class IV Students in Grade IV of SDN Srengseng Sawah 15 Pagi. *American Journal of Educational Research*, 7(1), 97–103.
- Wahyuni, R. (2016). Analisis Kemampuan Komunikasi Verbal Menulis Wartawan Implikasinya pada Citra Media Harian Lokal di Kota Serang. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 1–14.
- Wibowo, H. (2015). Teori-Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Puri Cita Media.